ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Автор Статьи: Шон. К. Рейнольдс.
Перевод: Piece_of_Mind
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс.

Добро пожаловать в «Эберрон под микроскопом». Эта рубрика дает обзор того, как в игровом мире Эберрона оперировать важнейшими понятиями ДнД путешествия. В Эберроне все происходит чуть иначе, вне зависимости от того, собираетесь ли вы искать утерянный артефакт или знание в старинной книге или бороться с восстанием гоблинов. Цель этой рубрики - помочь игрокам и МП сформировать верное ощущение игрового мира.

В этой статье будет рассмотрена роль исследования подземелий в игровом мире Эберрон.

Игровая Тематика и Подземелья

В «типичном» игровом мире, подземелье это место где проходит большая часть игрового процесса. В некоторых игровых мирах игнорируется все, что находится снаружи и каждое приключение начинается со слов: «И вот вы стоите у входа в подземелье…». Подземелье может быть старой шахтой, забытой твердыней дварфов, склепом древних злых существ и всё, что обитает там (за исключением нескольких запертых пленников) является мишенью для искателей приключений. Случайные столкновения поддерживают высокую опасность и игровым персонажам (ИП) остается только исследовать подземелье, опустошить все комнаты и победоносно вернуться домой.

Но в мире Эберрона это не так.

Ищите Медленно, Деритесь Быстро: Герои Эберрона пускаются в приключения, так как больше никто на это не способен. Но потерять половину игры, воюя с крысами в канализации, поступок отнюдь не геройский, даже для группы 1-го уровня. Следить за крысами это забота городской стражи. Для того, чтобы показать героическую природу персонажей Эберрона и вывести на первый план смертоносность небольших подземелий, необходимо сконцентрироваться на небольшом числе более сильных противников. Например, вместо четырех столкновений с Уровнем Столкновения (УрС) 1, в каждом из которых по восемь крыс с серьёзностью вызова (СВ) 1/8, лучше попробовать провести два столкновения УрС2 с пятью ужасными крысами СВ 1/3 и привести группу к финальной битве с их хозяином – оборотекрысой СВ3. Это будет более опасно, увлекательно, точно и незабываемо.

Вещи Редко Такие, Какими Кажутся: То, что вы встретили не игрового персонажа (НИП) в подземелии, не говорит о том, что он враждебен. На порочного жреца Соверейн Хоста, плетущего злые интриги, вполне могут работать не порочные (не злые) жрецы и адепты, причем, под полным покровительством церкви. Состоятельная гильдия воров и наемных убийц может нанять для лечения и приготовления пищи отмеченного драконом наследника Дома Гхаланда или Дома Джораско. Вредить таким слугам совершенно не целесообразно, это то же самое, что убить дворецкого, который вам попался на глаза в особняке злобного торговца.

Истории Не Всегда Заканчиваются Хорошо: Герой может выбраться из подземелья в состоянии изнеможения, но с добытым предметом, за которым его послали, только для того, чтобы попасть в засаду конкурирующей группы авантюристов которые отберут абсолютно всё. Это говорит о том, что в мире Эберрона в ходу право сильного и это позволяет охотиться на конкурентов и отбирать у них, нередко, тяжело добытые трофеи. Игровые персонажи не единственные, кто может исследовать подземелье; в охоте за артефактами могут участвовать несколько групп и каждая из них попытается достичь цели приключения первой. Введение ограничения по времени подталкивает героев двигаться вперед, а не отдыхать после каждого столкновения.

Шарн: Этот город достоин отдельного упоминания, в силу того, что предоставляет уникальные возможности для исследователей подземелий. В дополнение к Зубцам Шестерен, подогреваемым лавой, под землей (которые, по сути, представляют собой традиционное подземелье – покинутую

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

шахту), уникальными местами для приключений являются нижние уровни башен находящихся над поверхностью. Некоторые из этих уровней запечатаны для стабильности башен или из-за риска для здоровья; что за существа там обитают? Это могут быть выродившиеся гуманоиды, которые не знают об окончании Последней Войны, тайные культы пытающиеся пошатнуть основы города, остатки цивилизованного народа, которые угодили (или были заманены) в эти «ловушки». Об этих «подземельях» можно четко сказать только одно - если у героев будут серьёзные проблемы, то они смогут спастись, проломив внешнюю стену (предполагая, что падение не убьёт их). Это также дает возможность создать классический сюжет – прорыв в подземелье и героическое спасение.

В мире Эберрона приключение в подземелии это больше чем – «выбить дверь, убить чудовище, забрать сокровище». Подземелье может быть домом для людей, равно как и для чудовищ – людей со своими намерениями и союзниками. Делайте каждый бой увлекательным и помните, если закончилось подземелье, то не обязательно закончилось приключение.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!